

DMG-A4J

ゲームボーイ 専用カートリッジ

ARETHA II



取り扱い説明書

©1991 YANOMAN ・ © JYM

《目 次》

■ ものがたり	1
1. 操作 <small>そうさ</small> キーの基本的な使用 <small>きほんてきつかかた</small> 方	2
2. ゲームのロード(LOAD)とセーブ(SAVE)	3
3. メインメニュー	4
4. 移動 <small>いどう</small> と会話 <small>かいわ</small>	11
5. 戦闘 <small>せんとう</small>	11
● マルキストフォース(上、中、下、別巻)	14
6. カプセルモンスター	17
7. 武器屋 <small>ぶきや</small>	18
● 武器 <small>ぶき</small> リスト	19
8. 防具屋 <small>ぼうぐや</small> (シールドショップとアーマーショップ)	22
● アーマーリスト	23
● シールドリスト	24
9. オプションショップ	26
● オプションリスト	27
10. 薬屋 <small>くすりや</small>	28
● 薬 <small>くすり</small> リスト	29
11. アップルマート	31
● アイテムリスト	31
12. ポーンショップ	33

ものがたり

大魔王^{だい ま おう}ハワードのアーテラ大陸^{たいりく せいふく}征服^{ゆめ}の夢は、アレサ王国^{おうこく}の王女^{おう}マテリアとシビルの活躍^{かつやく}と、魔法^{まほう}によって生命^{いのち}を得た人形^{にんぎょう}ドールの捨身^{すてみ}の行動^{こうどう}によりついえさった。

そして、数年^{すうねん}の歲月^{さいげつ}が流れ去ろうとしていた。

マテリアは、王位継承権^{おう い けいしゅうけん}を妹^{いもうと}に譲り、気ままに暮らしていた。退屈^{たいくつ}な王宮^{おうきゅう}の生活^{せいにかつ}に嫌気^{いやけ}がさしたのとフロイドがハロハロの町^{まち}に戻ると言い出したので、育ての親^{そだ おや}の面倒^{めんどう}を見ることを理由^{りゆう}に王宮^{おうきゅう}を飛び出した。

シビルは、マテリアの妹^{いもうと}エミリータと結婚^{けっこん}し、王^{おう}となり王国^{おうこく}の再建^{さいけん}に活躍^{かつやく}していた。

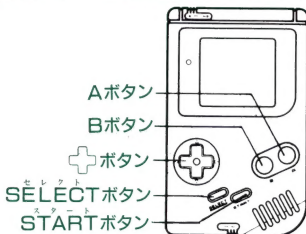
そして、人々が日々^{ひとびと}の平穏^{ひび}を自覚^{へいおん}し始めた頃^{じかく}、ウルウル達魔導士^{どうし}の手^てによって蘇^{よみがえ}ったドールは、ウルウルの皆^{みな}でウルウルと暮らしていた。

そんなある日^ひ、ドールは、その身^みの内にハワード復活^{うち}の予兆^{ふつかつ}を感じ^{きざし}とっていた。

ドールは、その確証^{かくしょう}を求めるべく虹^{もと}の国^{くに}へと旅^{たび}だつていった。マテリアは、自分の誕生日^{じぶん たんじょうび}のパーティにドールを招待^{しょうたい}しようとウルウルのもとへやってきたが、その事実^{じじつ}を知りドールの後^{あと}を追^おった。

さあ！新たな冒険^{あら ぼうけん}の旅^{たび}が始まる。

1. 操作キーの基本的な使い方



1-1. +ボタン（十字キー）

マップ上でのキャラクターの移動やコマンド^{など}等を選ぶ時に使用します。

1-2. Aボタン

選んだコマンド^{けってい}を決定する時に使用します。

1-3. Bボタン

選んだコマンド^{せんたく}をキャンセルしたり、コマンド^{がめん}選択画面を一つ前に戻す時に使用します。

1-4. STARTボタン

ほとんど使用しませんが、そうだんモードの呼び出しとゲームのコマンド^{せんたく}選択に使用する事があります。

1-5. SELECTボタン

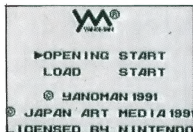
メニュー画面^{がめん}を表示します。

この画面では、キャラクターの状態や武器の装備^{そうび}、手持ちのア

アイテム、システムの^{せってい}設定、ゲームのセーブやロード^{おこな}を行う^{こと}事が出来ます。

もう一度^{いちど}押すとマップ画面^{がめん}に戻ります^{もど}。

2. ゲームのロード (LOAD) とセーブ (SAVE)



2-1. ^{あた}新しく^{はじ}ゲームを始める。

スイッチを入^いれるとタイトル画面^{がめん}とスタート画面^{がめん}が交互^{こうご}に表示^{ひょうじ}されます。

スタート画面^{がめん}から十字キー^{じゅうじ}で、OPENING START^{せん}を選択^{せんたく}しAボタン^おを押します。

2-2. ^{まえ}前の^{つづ}続きをする。

前回^{ぜんかい}、保存^{ほぞん} (SAVE) したところからゲーム^{はじ}を始める^{とき}時、スタート画面^{がめん}から十字キー^{じゅうじ}で、LOAD START^{せん}を選択^{せんたく}しAボタン^おを押します。

またゲームの途中^{とちゅう}で、前回^{ぜんかい}セーブしたところからやり直^{なお}したい時は、ゲームのマップ画面^{がめん}上から、SELECTボタン^おを押すとメインメニュー (MAIN MENU) の画面^{がめん}が現^{あらわ}れます。

十字キー^{じゅうじ}で、LOAD^{せん}を選択^{せんたく}しAボタン^おを押します。

これでゲーム^{ぜんかい}の^{じょうたい}前回の状態からゲーム^{はじ}を始める^{こと}が出来^{でき}ます。

2-3. ゲームの保存 (SAVE)

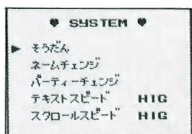
ゲームのマップ画面上から、SELECTボタンを押すとメインメニュー (MAIN MENU) の画面が現れます。

十字キーで、SAVEを選択しAボタンを押します。

これで、ゲームが今の状態で保存されます。

セーブすると前の記録は書き換えられて新しい記録になります。

3. メインメニュー (MAIN MENU)

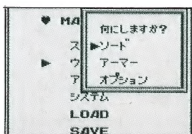
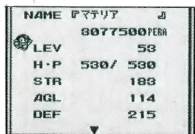


マップ上で、SELECTボタンを押すとメインメニューが表示されます。

3-1. ステータス

キャラクターの状態を見ることが出来ます。

十字キーで、ステータスを選択しAボタンを押します。画面にキャラクターを選択する画面が現れます。状態を見たいキャラクターを十字キーで選択しAボタンを押すとそのキャラクター



じょうたい ひょうじ が めん
の状態を表示する画面になります。

NAME = キャラクターの名前を表します。

PERA = 現在のキャラクターの持ち金を表します。

LEV = キャラクターの現在のレベルを表します。

H・P = キャラクターのヒットポイントを表します。

STR = キャラクターの力の強さを表します。

AGL = キャラクターの素早さを表します。

DEF = キャラクターの防御力を表します。

じゅうじ した うご い か ひょうじ
十字キーで下に動かすと以下が表下されます。

SWO = キャラクターの装備した武器を示します。

ARM = キャラクターの装備した鎧を示します。

OPT = キャラクターの装備した防具やお守りを示します。

SHI = キャラクターの装備した盾を示します。

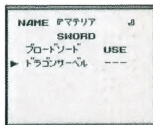
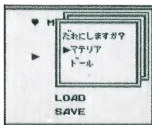
CON = キャラクターが魔法や毒にかかった時などの体の健康状態を示します。

Bボタンで選択メニュー、もう一回Bボタンでメインメニューに、STARTボタンでマップ画面に戻ります。

3-2. ウェポン

キャラクターに武器を装備させる時に使用します。

メインメニューから、十字キーでウェポンを選びAボタンを押すと装備しようとする武器や防具の選択画面が表示されます。



ソード=十字キーでソードを選択しAボタンを押すと装備させたいキャラクターの選択画面が表示されます。十字キーでキャラクターを選択し、Aボタンを押すと現在そのキャラクターに装備可能な武器の一覧が表示されます。十字キーで武器を選び、Aボタンを押すと-----からUSEに変わり装備されたことを表します。

Bボタンを押すとキャラクターの選択画面、もう一回Bボタンを押すと武器、防具を選択する画面に戻ります。又、STARTボタンでマップ画面に戻ります。

3-3. アーマー

メインメニューから、十字キーでウェポンを選びAボタンを押すと装備しようとする防具の選択画面が表示されます。

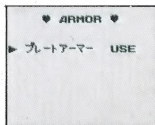
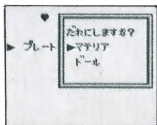
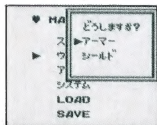
十字キーでアーマーを選択し、Aボタンを押すと防具の選択画面が表示されます。

キャラクターには、アーマー（鎧）、シールド（楯）の二つの種類の防具が装備出来ます。

十字キーで装備したい防具の種類を選択しAボタンを押すと、キャラクターに装備可能な防具の一覧画面が表示されます。

十字キーで装備させたい防具を選択しAボタンを押すと誰に装備させるかの選択画面が表示されます。

装備させたいキャラクターを十字キーで選択しAボタンを押す



と防具の選択画面に戻ります。

これで、今選んだ防具が装備された事になります。

Bボタンを押すとキャラクターの選択画面、もう一回Bボタンを押すと武器、防具を選択する画面に戻ります。又、STARTボタンでマップ画面に戻ります。

もう一度押すとメインメニューに戻ります。

3-4. アイテム

ゲーム中に買ったり、手に入れたりしたアイテムの一覧を見たり、アイテムを使用する時に使います。

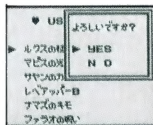
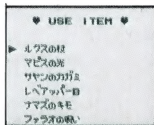
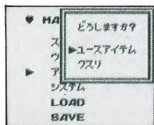
メインメニュー画面より、十字キーでユースアイテムかクスリを選択し、Aボタンを押すと現在持っているアイテムやクスリの一覧表が表示されます。

十字キーでそのアイテム又はクスリを選択し、Aボタンを押すとアイテム又はクスリを使うかどうかを確認する画面が表示されます。十字キーでYESを選んでAボタンを押すとそのアイテム又はクスリを使う事が出来ます。

また、そのアイテムが使用できない場合は、それを伝えるメッセージが表示されます。

NOを選ぶと選択画面に戻ります。

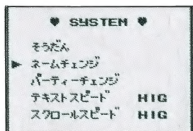
Bボタンを押すとそのアイテム又はクスリの選択画面、もう一回Bボタンを押すとユースアイテム又はクスリを選択する画面



に戻ります。又、STARTボタンでマップ画面に戻ります。

3-5. システム

キャラクターの名前を変えたり、並び替えをしたり、画面の文字の表示速度やキャラクターの動きの速さを換えたり出来ます。メインメニュー画面より、十字キーでシステムを選択し、Aボタンを押すとシステムメニューが表示されます。



3-5-1. そうだん

十字キーで、そうだんを選択すると、ゲームの現在の進行状況に応じたヘルプやその他のアドバイスが表示されます。ゲームにいきづまったらここを見てください。（又そうだんは、ゲーム画面からスタートボタンで呼び出すことが出来ます。）



3-5-2. ネームチェンジ

キャラクターの名前を十字キーでネームチェンジを選択して、Aボタンを押すとキャラクターの選択画面になります。十字キーで、名前を変えたいキャラクターを選んでAボタンを

お
押しします。

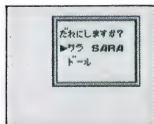
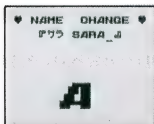
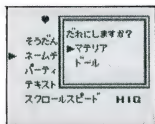
な まえ どうろく が めん ひょうじ じゅうじ じょうげ うご もじが
名前の登録画面が表示され、十字キーを上下に動かすと文字が
おお ひょうじ
大きく表示されます。

か な まえ もじ ひょうじ ひともじ お
変えたい名前の文字を表示させ、一文字ずつAボタンを押して
にゅうりょく おこな
入力を行います。

か な まえ らん ひょうじ
変えた名前はNAMEの欄に表示されます。

まら が お ひともじ まえ もど
もし間違えたら、Bボタンを押すと一文字前へ戻ります。

な まえ きま お
名前が決ったら、STARTボタンを押すとシステムメニュー
が めん もど
の画面に戻ります。

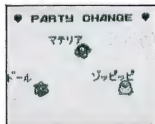


3-5-3. パーティーチェンジ

キャラクターの並べ替えを行います。

じゅうじ せんたく お
十字キーで選択し、Aボタンを押すとキャラクターの並べ替え
画面になります。

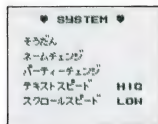
じゅうじ じょうげ お ぜんご さゆう
十字キーの上下ボタンを押すと前後のキャラクターが、左右キ
ーを押すと左右のキャラクターを入れ換えることができます。
お きゆう
Bボタンで、システムメニューに戻ります。



3-5-4. テキストスピード

ゲーム画面上に表示される文字の表示速度を変える事が出来ます。

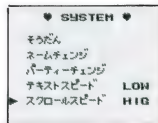
HIG=速い、MID=中、LOW=遅い
Aボタンを押すごとに切り替わります。



3-5-5. スクロールスピード

ゲーム画面上でのキャラクターの移動速度を変える事が出来ます。

HIG=速い、MID=中、LOW=遅い
Aボタンを押すごとに切り替わります。

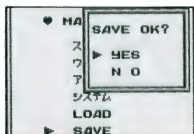
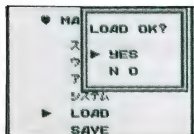


3-6. LOAD (ロード)

前回のセーブした状態

3-7. SAVE (セーブ)

ゲームの途中で、現在時点の状態を記録し保存します。

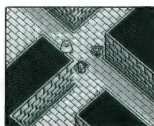
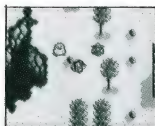


4. 移動と会話

4-1. 移動

ゲーム画面上では、キャラクターは十字キーを使用して、上下左右斜め、八方向に移動出来ます。

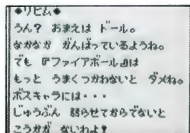
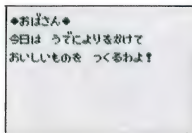
キーをまっすぐ押したままでも、障害物は自動的に避ける事が出来ます。



4-2. 会話

会話は、プレイヤーキャラクターが画面上のキャラクターに隣接すると自動的に会話画面になります。

会話はAボタンを押すことで次の会話にすすむか、もしくは会話画面からマップ画面に戻ります。



5. 戦闘

マップ上（町や村を除く）では、いろいろなモンスターに遭遇します。

モンスター出現のメッセージが現れた後、戦闘画面が表示されます。

モンスター名が表示され矢印が点滅した画面になります。Aボタンを押すとパーティが戦うか逃げるかを決定する画面が表示されます。

十字キーで戦うか逃げるかを選択しAボタンを押してください。

(逃げられない場合もあります。)

戦うを選択すると、今度はキャラクター毎に行動を決める画面が表示されます。

選べる行動とは、戦う、守る、呪文、アイテムの4種類です。

十字キーで行動を選択して、Aボタンを押してください。次のキャラクターの行動選択画面が表示されます。

戦いは、相手のモンスターを倒すか逃げるかを選択するまで続けられます。

また、マテリアが、倒されるとゲームオーバーとなってしまいます。

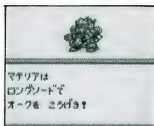
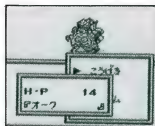


5-1. 戦う

キャラクターが装備している武器で戦う場合に選択します。

5-2. まもる

キャラクターが、相手の攻撃を防御するときを選択します。被害を少なくすることが出来ます。



5-3.マジック (呪文)

ボール＝魔法使いは、魔法を選択する事が出来ます。

魔法を使えるのは戦闘中のみです。

十字キーで魔法を選択しAボタンを押すと魔法の一覧リストが表示されます。

十字キーで使用する魔法を選択し、Aボタンを押します。これ

で魔法が使用されます。

参) マルキストフォース (魔法の書) リスト

キャラクターは、魔法の書にある魔法を、自分のHPを使用して使うことができます。キャラクターは、自分のHPをよく確認して魔法を使いましょう。

難しい魔法ほど多くのHPを使用します。



5-4. マルキストフォースリスト

フォース (上)

ヒーリングA = 仲間一人のHPを最大値の25%回復させる。

プロテクションA = 仲間一人のでDEFを最大25%強化させる。

ストレンクスA = 仲間一人のSTRを最大25%強化させる。

ファイアボールA = モンスターを火球で水晶に変える。
スリープ = モンスターを眠らせ戦闘不能にしDEF 50%低下させる。

フィア = モンスターをおびえさせ、戦闘不能にする。
ワイアード = モンスターを金縛りにし戦闘不能にしDEF 25%低下させる。

ボイズンブロー = 攻撃力を50%低下させ、移動一步ごとにHPを減少させる。

ロック = モンスターを石化させ戦闘不能にする。

テレポート = 戦闘から逃げ出す。

フォース (中)

ヒーリングB = 仲間一人のHPを最大値の50%回復させる。
プロテクションB = 仲間一人のDEFを最大50%強化させる。
ストレンクスB = 仲間一人のSTRを最大50%強化させる。

ファイアボールB = モンスターを火球で水晶に変える。

イリュージョン = モンスターを幻惑する。

コンフュージョン = モンスターを混乱させ仲間もしくは自分を攻撃させる。

リムーブA = 自分や仲間にかかった呪いを解く。

リサレクション = 死んだ仲間を蘇らせる。(体力MAX)

フォース (下)

ヒーリングC = 仲間一人のHPを最大まで回復させる。
プロテクションC = 仲間一人のDEFを最大まで強化させる。
ストレンクスC = 仲間一人のSTRを最大まで強化させる。

ファイアボールC = モンスターを火球で水晶に変える。

リムーブB = 自分や仲間にかかった呪いを解く。

デススペル=モンスターを一撃で死の世界へ誘う。

ディスペル=モンスターの魔法を封印する。

カウンター=戦闘中あらゆる魔法の使用を封印する。

フォースA=敵全部に対してダメージを与える。

フォース(別巻)

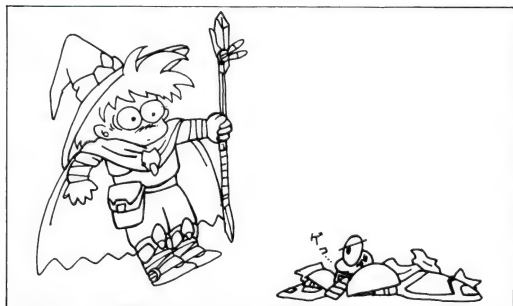
ヒーリングD=仲間全員のHPを最大値の50%回復させる。

プロテクションD=仲間全員のDEFを50%強化させる。

ストレンクス=仲間全員のSTRを最大値の50%強化させる。

リムーブC=自分や仲間にかかった呪いを解く。

フォースB=敵全部に対してダメージを与える。



5-4. 戦闘の終了

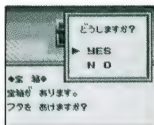
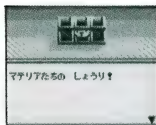
モンスターを倒し、戦闘が終了すると宝箱が表示されます。

この中からお金や薬が手に入る事があります。

キャラクターの特性にあわせてレベルの上昇があるとこの時画

めん ひょうじ
面に表示されます。

また、箱の中からモンスターが飛び出してくる場合もあります。

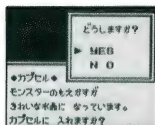
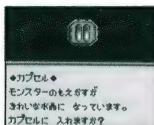
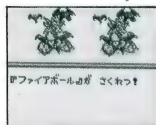


6. カプセルモンスター

モンスターを倒すとき、マジックのファイアーボールA、B、Cを使用して行くと、モンスターを結晶にし、カプセルに入れて持ち歩く事が出来ます。

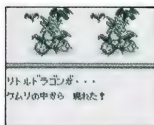
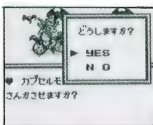
カプセルに入れたモンスターは、戦闘の時にカプセルモンスターとして、味方として使うことが出来ます。

6-1. カプセルに入れる



戦闘が終了するとカプセルに入れるかどうかの表示画面が表示されます。十字キーでYES、NOを選択しAボタンを押します。YESで、モンスターは、カプセルに封入されます。カプセルに入れることが出来るモンスターは、一体だけです。複数のモンスターを入れることは出来ません。

6-2. カプセルを使う



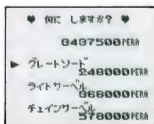
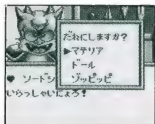
グループの戦うを選択すると、カプセルモンスターをパーティに参加させるかどうかを聞く画面が表示されます。

Aボタンを押すと選択画面になります。十字キーでYES、NOを選択しAボタンを押します。YESで、モンスターは、カプセルより取り出され味方としてキャラクターと共に戦います。カプセルモンスターは、一回の戦闘にのみ使用可能です。戦闘が終るとカプセルの中のモンスターは消失します。

7. 武器屋

刀の看板のある家は、武器屋です。

入口に接すると自動的に店内の画面が表示されます。



そして誰が入るか聞いてきます。キャラクターを選択すると「どうしますか?」(ものをかうかみせを出るか)の選択画面表示が表れます。

十字キーで「ものをかう」を選択しAボタンを押すと売ってる

そのキャラクターが装備できる武器の一覧が表示されます。
十字キーで武器を選択しAボタンを押すと買うことができます。
そして画面は再びアイテムの選択画面に戻ります。

Bボタンで「みせをでる」か「ものをかうか」の選択画面に戻ります。Bボタンを押すか、十字キーとAボタンで「みせをでる」を選択すると画面が「ありがとう」の画面になり、Aボタンを押すとゲーム画面に戻ります。

7-1. ソード



エストック



チェインサーベル



ドラゴンサーベル

● 剣 (マテリア専用)

マンガースユ=短剣のこと、たいした威力はないが最初の内はレベルアップにかせない武器です。

ロングソード=通常の切るのに適した長い剣の事です。

レイピア=細身の両刃の剣です。

エストック=刃のない針のような剣楯や鎧も突き通す。突き専用の剣

ブロードソード=刃の幅の広い大きく頑丈な剣。

グレートソード=破壊力のある大きな剣。

ライトサーベル=湾曲した刃を持つ破壊力のある大きな剣。

チェインサーベル=刃先が鋭く切ってもついても大きな破壊力を持つ。

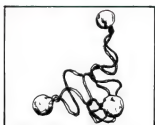
ドラゴンサーベル=大きな破壊力をもつが、耐久性に劣る。



ハワードソード

ハワードソード=非常に取り扱いのよく、
剣としては最高の破壊力を持つ剣の一つ。

●射撃兵器 (ドール専用)



ボーラ

スリング=パチンコの事で、石や鉄球を
使って攻撃する。

ブローガン=吹き矢のこと。

ダート=先に鋭い針を付けた短い矢。

ボーラ=複数の紐の先に石や鉄球を付け
まとめた物の一端を持って振り回し、相
手に投げる武器。



ダブルクロスボウ

ショートボウ=とりまわしの良い短い弓。

威力はさほどないが命中率が高い。

ロングボウ=射程距離の長い大きな弓。

威力、命中率共に高い。



ドラゴンフォース

クロスボウ=機械的に弓を張り、人間の
力で引く以上の破壊力をもたらす武器。

ライトクロスボウ=軽量でとりまわしよ
くまとめられたクロスボウ。しかしなが
ら破壊力はより高められている。

ダブルクロスボウ=連射可能なクロウボ
ウ。

ドラゴンフォース=ドラゴンの牙で作っ
た武器で、破壊力が大きい。

フルフォース=魔法の武器で使用する
と炎のかたまりが飛びだし敵をたおす。

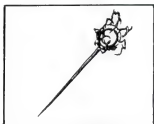
●その他の兵器 (その他の仲間)



ミラーイメージ



ジアス



マルチボルト



メテオ

ウェブ=蜘蛛の糸で相手の動きを止める。

バックファイア=相手の攻撃力を50%跳ね返す。

ミラーイメージ=分身の術で三連続攻撃が出来る。

ブレス=相手に死を与える冷気を吐き出す。

ラルゴ=相手の攻撃速度を二分の一にする。

ジアス=相手に死をもたらす毒ガスを吐き出す。

テスサウンド=幻聴で相手に死を与える。

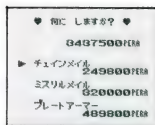
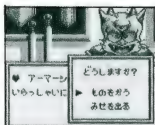
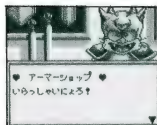
エネルギーボルト=エネルギーのかたまりを相手にぶつける。

アイスボルト=氷の塊を相手にぶつける。

サンダーボルト=雷電を相手にぶつける。

マルチボルト=上記三つの複合したもの。

メテオ=最大の破壊力を持つ火球を相手にぶつける。



8. 防具屋 (シールドショップとアーマーショップ)

防具屋の看板のある家は、防具屋です。

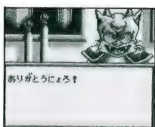
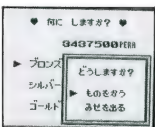
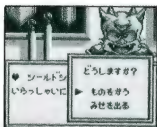
防具屋にはシールドショップとアーマーショップの二つの種類があります。

入口に接すると自動的に店内の画面が表示されます。Aボタンを押すと「どうしますか」と書かれた（ものをかうか、みせを出るか）の選択画面表示が表れます。

十字キーで物を買うを選択しAボタンを押すと売ってる防具の一覧が表示されます。

十字キーで防具を選択しAボタンを押すと買うことが出来ます。そして画面は再びアイテムの選択画面に戻ります。

Bボタンで「みせをでる」か「ものをかう」の選択画面に戻ります。Bボタンを押すか、十字キーとAボタンで「みせをでる」を選択すると画面が「ありがとう」の画面になり、Aボタンを押すとゲーム画面に戻ります。



8-1. アーマー

● 鎧 (キャラクター共通)



シルクアーマー



スーツアーマー



ミスリルメール



Bドラゴンメール

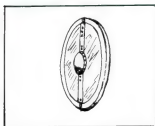
クローズアーマー=布で出来た軽装の鎧。
シルクアーマー=シルクで出来た軽装の鎧。
レザーアーマー=なめし皮で作った鎧。
リングメール=皮の表面に金属のリングを縫いつけた鎧。
スプリントメール=リングメールと同様に金属の板を縫いつけた鎧。
バンデットメール=スプリントメールをより強化した鎧。
チェーンメール=金属の細かいリングを編み合わせて作った鎧。
スケイルメール=鱗のような金属片を用いた鎧。
ラメラーメール=金属の薄片を縫いつけた鎧。
ミスリルメール=チェーンメールより軽く頑丈な鎧。
プレートアーマー=金属の板を加工して作った頑丈な鎧。
プレストプレート=プレートアーマーを強化したもの。
スーツアーマー=全身を被う金属製の鎧。
W (ホワイト) ドラゴンメール=ホワイトドラゴンの鱗で作られた。
B (ブラック) ドラゴンメール=ブラッ

クドラゴンの鱗で作られた最強の防御力を持つ鎧。

G（ゴールド）ドラゴンメール＝ゴールドドラゴンの鱗で作られた最強の防御力を持つ鎧。

8-2. シールドリスト

● 楯（キャラクター共通）



スモールシールド



バックラー



ラウンドシールド



ナイトシールド

スモールシールド＝木製の楯。

ラージシールド＝スモールシールドより一回り大きい木の楯に金属片を張り付けた楯。

スキウトム＝湾曲した長方形の楯。

タワーシールド＝スキウトムをより巨大にして全身を包み込む楯。

バックラー＝小さな円形の楯で、敏捷性が高い。

ラウンドシールド＝円形の利点を最大限に活した耐久性の高い楯。

ヒーターシールド＝五角形の楯で優れた防御力を持つ。

カイトシールド＝ヒーターシールドを縦に細長くしたような楯。

ブロンズシールド＝防御力、敏捷性を兼ね備えた優秀な楯。

シルバースシールド＝金属で出来た円形の楯、耐久性、防御力、敏捷性を兼ね備えた優秀な楯。

ゴールドシールド＝シルバースシールドを



Wドラゴンシールド



Gドラゴンシールド

より強化^{きょうか}したもの。

ナイトシールド=ゴールドシールドを更^{さら}に軽く^{かる}使いやすく^{つか}したもの。

フォースシールド=魔力^{まりょく}により防^{ぼう}御^ぎ力を強化^{きょうか}した楯^{たて}。

Wドラゴンシールド=Wドラゴンの鱗^{うろこ}でつく^{つく}られた楯^{たて}。

Bドラゴンシールド=Bドラゴンの鱗^{うろこ}でつく^{つく}られた楯^{たて}。

Gドラゴンシールド=Gドラゴンの鱗^{うろこ}でつく^{つく}られた楯^{たて}。



9. オプションショップ

キャラクターはオプションショップで、一つのオプション装備を身に付けることができます。

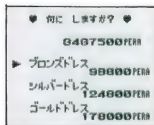
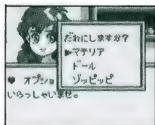
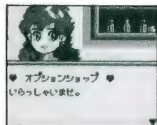
入口に接すると自動的に店内の画面が表示されます。

そして誰が入るか聞いてきます。キャラクターを選択すると(ものをかうかみせを出るか)の選択画面表示が表れます。

十字キーで物を買うかを選択しAボタンを押すと売ってるそのキャラクターが装備できるオプションの一覧が表示されます。十字キーでオプションを選択しAボタンを押すと買うことができます。

そして画面は再びアイテムの選択画面に戻ります。

Bボタンで「みせをでる」か「ものをかうか」の選択画面に戻ります。Bボタンを押すか、十字キーとAボタンで「みせをでる」を選択すると画面が「ありがとう」の画面になり、Aボタンを押すとゲーム画面に戻ります。



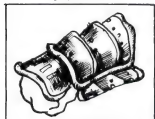
●オプション



ブロンズドレス



タリスマン



ガントレット



ドラゴンオーブ



シルバーシンボル

オプション^{そう び}装備^{い か}には以下のアイテムがあります。

チャーム^{ま ほう}=魔法^{て き}で敵^みを魅^かいり外敵^{がい て き}から身^みをまもるお守^{まも}り。

ゴールドロッド^{すべ}=全ての凶運^{きょううん}から身^みをまもるお守^{まも}り。

ブロンズドレス=マテ^まリア^{りあ}の防具^{ぼう ぐ}兼おしやれ^{けん}着^き。

シルバードレス=ブロンズドレスより高^{たか}い防御^{ぼう ぎょ}力^{りき}を持つ^もつ。

ゴールドドレス=シルバードレスより高^{たか}い防御^{ぼう ぎょ}力^{りき}を持つ^もつ。

ゴールドシンボル=G^まキャツアイ^{りょく}の魔^ま力^{りき}を引^ひき出^だすシンボル。

タリスマン=幸運^{こううん}をもた^もた^もらすお守^{まも}り。

シルバーロッド^{すべ}=全ての凶運^{きょううん}から身^みを守^{まも}るお守^{まも}り。

グローブ=布^ぬ製の^{せい}手袋^{て ぶくろ}。

ヴァンブレイス^{うで}=腕^{かた}を肩^{おほ}まで被^{きん}う金属^{ぎんぞく}製の^{せい}部分^{ぶ ぶん}鎧^{よろい}。

ガントレット=手^てを腕^{うで}まで被^{おほ}う金属^{ぎんぞく}製の^{せい}手袋^{て ぶくろ}で魔^ま力^{りき}で強^{きょう}化^かされてい^いる。

ブラックシンボル=B^まキャツアイ^{りょく}の魔^ま力^{りき}で身^みを守^{まも}るためのシンボル。

アミュレット^{びょう ぎ}=病^び気^きや敵^{て き}の攻^{こう}撃^{げき}から身^みを守^{まも}るためのお守^{まも}り。



ブロンズロッド^{すべ きううん み まも}=全ての凶運から身を守るお守り。

ファイアーオーブ^{ひ ほうじゆ しよじ しや}=火の宝珠で、所持者を包み込み身を守る。

クリスタルオーブ^{すいしやう ほうじゆ しよじ}=水晶の宝珠で、所持者を包み込み身を守る。

ドラゴンオーブ^{し ばい ほう}=ドラゴンを支配する宝珠。

シルバーシンボル^{ま りよく}=Sキャッツアイの魔力で身を守るためのシンボル。



10. 薬屋^{くすり や}

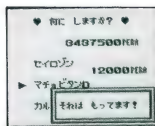
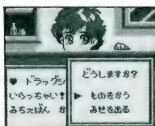
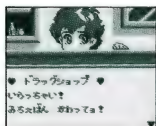
十字^{じゆうじ}の看板^{かんばん}のある家^{いえ}は、薬屋^{くすり や}です。

入口^{いりぐち}に接^{せつ}すると自動^{じどう}的に店内^{でんない}の画面^{がめん}が表示^{ひょうじ}されます。Aボタンを押^おすとどうしますか^{せんたくがめん}と書^かかれた(ものをかうかみせを出^でるか)の選択画面^{せんたくがめん}表示^{ひょうじ}が表^{あらわ}れます。

十字^{じゆうじ}キーで「ものをかう」を選^{せん}択^{たく}しAボタンを押^おすと売^うってる薬^{くすり}の一覧^{いちらん}が表示^{ひょうじ}されます。

十字^{じゆうじ}キーで薬^{くすり}を選^{せん}択^{たく}しAボタンを押^おすと買^かうことが出^で来^きます。そして画面^{がめん}は再^{ふた}びアイテムの選^{せん}択^{たく}画面^{がめん}に戻^{もど}ります。

Bボタンで「みせをでる」か「ものをかう」かの選択画面に戻ります。Bボタンを押すか、十字キーとAボタンで「みせをでる」を選択すると画面が「また来てちょうだい」の画面になり、Aボタンを押すとゲーム画面に戻ります。



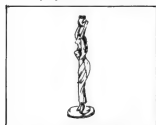
10-1. 薬



メガフラッシュB



アチヨビタンA



アレサの呪文

リサリサA = 死亡した仲間一人（マテリアを除く）を復活させる。

リサリサB = 死亡した仲間全員（マテリアを除く）を復活させる。

メガフラッシュA = 敵全員に（100÷モンスターの数）ダメージを与える。

メガフラッシュB = 敵全員に（300÷モンスターの数）ダメージを与える。

メガフラッシュC = 敵全員に（500÷モンスターの数）ダメージを与える。

メガフラッシュD = 敵全員に（800÷モンスターの数）ダメージを与える。

マチョビタンA = ヒットポイントを 100 まで回復出来る。

マチョビタンB = ヒットポイントを 300 まで回復出来る。



オハイヨ



ガンバルンバ



ポイズンキラー



石ころコロリ



マチョビタンC = ヒットポイントを 500 まで回復出来る。

マチョビタンD = ヒットポイントを 800 まで回復出来る。

カルトジャムA = 仲間一人の武器・防具の修復をする。

カルトジャムB = 仲間全員の武器・防具の修復をする。

アレサの呪文 = あらゆる呪いを解き、HP を完全に回復させる。

オハイヨ = スリープの魔法を解く。

ガンバルンバ = フィアの魔法を解く。

カナキラー = ワイヤードの魔法を解く。

ポイズンキラー = ポイズンブロウの魔法を解く。

石ころコロリ = ロックの魔法を解く。

ゲンカッくん = イリュージョンの魔法を解く。

コンランドリー = コンフュージョンの魔法を解く。

セイロゾン = あらゆる呪いを解く。

11.アップルマート (雑貨屋)

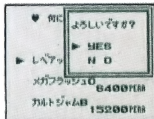
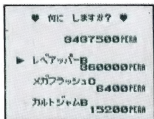
リンゴのマークのある看板の家は、雑貨屋です。

入口に接すると自動的に店内の画面が表示されます。Aボタンを押すと「どうしますか」と書かれた(ものをかうかみせをでるか)の選択画面表示が表れます。

十字キーで「ものをかう」を選択しAボタンを押すと売ってるアイテムの一覧が表示されます。

十字キーでアイテムを選択しAボタンを押すと買うことが出来ます。そして画面は再びどうしますかの選択画面に戻ります。

「みせをでる」かBボタンで画面が「ありがとう」の画面になり、Aボタンを押すとゲーム画面に戻ります。



11-1.アイテム

これらのアイテムは謎解きに必要だったり、絶対に必要ではないがあると便利なものがあります。

アイテムの例

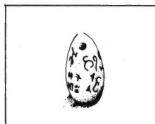


フォース上巻

ゾッピীর瞳 = 世界に隠されたマジックカプセルの数を知ることが出来る。

ドラゴンの瞳 = 世界に隠された宝箱の数を知ることが出来る。

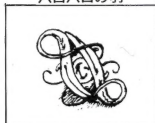
ツカイツパー = 代わりに薬を買ってきて



ブルボン一世の石



ハロハロの羽



Gキャッツアイ



くれる。

レベアッパー＝パーティのレベルを上げる。

ケムケム＝モンスターを呼び出す。

マビスの光＝闇の魔物を退ける霊験あらたかな光を放射する。

サヤンのカガミ＝暗いドウクツを明るく照らす。

その他のアイテム

旅の途中でいろいろなアイテムを手に入れる事が出来ます。

アイテムの例

マジカルカプセル＝何がでて来るかはあなたのしみ……？

見つけたらすぐ開けてみよう！

カプセル＝モンスターを封印込めて、再生することが出来る。

×××の羽＝それぞれの名前の町へレポートすることが出来る。

マルキストフォース＝魔法全書で、各々フォース上、中、下、別巻となっている。

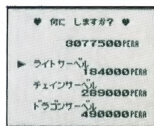
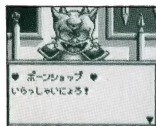
キャッシュティスペンサー＝ゴールドカードをもっていれば、お金を借りることが出来ます。借金取りに気をつけて！

12. ボーンショップ

旅の途中で不要となった武器や防具を引きとって買ってくれる店のことです。

ここで不要になった武器や防具やオプションを引きとって買って、新しい装備を買う資金の足しにしましょう。

マークは、各武器屋、防具屋（アーマーショップとシールドショップ）、オプションショップのマークと同じです。売り方も買う時と同様の操作です。



使用上の注意

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因とはります。
6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

※) このゲームは、RPG(ロールプレイゲーム)につき、シナリオの構成や内容についてのお問い合わせにはお答えできません。あらかじめ御了承願います。

製作・販売：(株) 伊のまふ

〒130 東京都墨田区東駒形3-3-10

制作・プログラミング：有限会社日本アートメディア

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本製品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ゲームボーイ は任天堂の商標です。